

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini dikarenakan pendidikan dipandang sebagai suatu proses dimana seseorang memperoleh pengetahuan. Upaya peningkatan mutu pendidikan tersebut tentunya menjadi tanggung jawab bersama, terlebih bagi tenaga kependidikan. Guru sebagai salah satu tenaga kependidikan memiliki peran yang cukup penting dalam meningkatkan mutu pendidikan karena pada dasarnya guru merupakan komponen pendidikan yang berhubungan dengan siswa secara langsung. Namun, dalam upayanya meningkatkan mutu pendidikan tentunya banyak hal yang menjadi kendala guru, salah satunya adalah menumbuhkan minat belajar pada diri siswa.

Pendidikan merupakan segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hayat (Laurence Leonard, 2018). Menurut Sadiman (2011) proses belajar mengajar merupakan proses kegiatan interaksi yang terjadi antara siswa dengan guru. Saat ini di Indonesia telah dikembangkan kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013. Proses atau kegiatan pertama yang dilakukan pada pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses atau kegiatan mengamati. Dalam proses ini siswa diajak untuk mengamati baik materi yang tersedia di buku teks, modul, video, maupun media mengamati yang lainnya. Kegiatan mengamati ini mengutamakan kebermanaknaan dalam proses pembelajaran. Guru tidak selamanya mampu membuat siswa aktif hanya dengan ceramah, tanya jawab, dan yang lainnya, namun diperlukan media pembelajaran atau media pengamatan yang menarik minat dan gairah belajar siswa (Susilana, 2007). Hal ini diperkuat oleh penelitian dari Melvin L. Silberman (2006) yang menunjukkan bahwa perhatian siswa akan berkurang seiring dengan berlalunya waktu, karena siswa

sudah terbiasa menerima metode pembelajaran dengan ceramah dan hal ini dikarenakan siswa hanya mengandalkan pendengarannya.

Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tingkatan, yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, serta pendidikan tinggi. Pendidikan menengah, khususnya pendidikan menengah kejuruan ditujukan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan, karakter, dan kemampuan untuk mengembangkan diri memasuki dunia kerja maupun jenjang pendidikan tinggi. Guru memiliki peranan penting dalam pendidikan. Guru berkewajiban untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memotivasi peserta didik agar aktif dalam belajar. Maka dari itu, guru harus memenuhi standar kompetensi yang telah ditentukan, seperti yang dijabarkan pada lampiran peraturan menteri pendidikan nasional nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, yang mengatur tentang berbagai kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, yaitu: kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Hal tersebut, berkaitan erat dengan pentingnya kemampuan guru untuk mengembangkan bahan ajar dalam pendidikan.

Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan kreatifitas dan potensi yang ada pada diri siswa. Proses pembelajaran erat kaitannya dengan hasil belajar. Proses pembelajaran yang aktif diharapkan dapat memberikan hasil yang baik pula, sehingga dapat memajukan pendidikan di Indonesia. Hasil belajar merupakan salah satu indikator dalam pencapaian pembelajaran. Hasil belajar memuat kemampuan siswa setelah menerima proses pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai kriteria/ukuran dalam pencapaian tujuan pendidikan. Majunya teknologi yang semakin pesat memberikan kesempatan untuk Indonesia lebih maju. Hal tersebut dapat tercapai apabila siswa telah memahami materi dan diikuti perubahan tingkah laku yang baik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Bringin, kegiatan belajar mengajar di kelas XI IPS guru sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sesuai peraturan pemerintah, hanya saja dalam

pemanfaatan media pembelajaran guru belum mampu menggunakannya secara maksimal. Peneliti juga menemukan bahwa SMA Negeri 1 Bringin telah memiliki sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai, salah satunya ketersediaan LCD proyektor. Namun hal ini tidak diimbangi dengan pemanfaat yang sesuai, tentu saja ini menjadi sesuatu yang disayangkan. Hasil wawancara dengan guru menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional. Hal ini dikarenakan guru tidak memiliki cukup kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang lebih inovatif, ditambah lagi dengan keterbatasan waktu yang dimiliki guru dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional, sehingga menyatakan minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah. Setelah di observasi lebih lanjut kebanyakan siswa mengaku bosan dan sering mengantuk di kelas, dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Akibatnya siswa lebih memilih bercerita sendiri atau tidur di dalam kelas.

Upaya untuk menambah pemahaman siswa dapat dilakukan dengan memberikan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan menjadikan proses pembelajaran lebih menarik. Azhar Arsyad (2013) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan segala kegiatan yang bersifat fisik ataupun non fisik siswa dalam kegiatan pembelajaran yang optimal sehingga dapat menciptakan suasana kelas menjadi lebih kondusif. Keaktifan belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan belajar, apabila ditemukan ciri-ciri sebagai berikut: mampu menjawab pertanyaan guru, sering bertanya kepada guru ataupun siswa lainya,

senang diberi tugas untuk belajar. Komunikasi 2 arah sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru saja, akan tetapi juga harus memberikan umpan balik dan aktif. Pada kenyataannya proses belajar yang dialami siswa belum mengembangkan keaktifan belajar mereka. Siswa terlihat kurang mandiri dalam belajar. Hal tersebut tidak baik jika dibiarkan terus berlanjut.

Kegiatan pembelajaran merupakan hal pokok dalam pendidikan. Diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa: Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar kegiatan Siswa (LKS), Tes Hasil belajar (THB), media pembelajaran, dan buku ajar siswa (Trianto, 2010: 202). Berikut adalah penjelasan mengenai perangkat pembelajaran yang diperlukan:

1. Silabus Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah:

“Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran”. Silabus memuat Identitas mata pelajaran, identitas sekolah, kompetensi inti, kompetensi dasar, tema, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar. Silabus juga digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan RPP”.

2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah:

“Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD)”.

3. Lembar kegiatan Siswa (LKS)

Menurut Andi Prastowo (2012), LKS merupakan bahan ajar cetak yang berupa lembaran-lembaran yang berisi materi, ringkasan, petunjuk

pelaksanaan tugas yang mengacu pada kompetensi dasar yang harus dicapai.

4. Tes Hasil belajar (THB)

Tes Hasil Belajar yaitu tes yang digunakan untuk kemampuan siswa setelah menerima materi pembelajaran dan untuk melihat kemajuan belajar siswa (Intansari Desy Saputri: 2016).

5. Media Pembelajaran Media

Pembelajaran yaitu salah satu alat komunikasi dalam proses belajar mengajar.

6. Buku ajar siswa

Buku ajar siswa yaitu sebuah bahan ajar dalam bentuk buku teks yang digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka di butuhkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik serta sesuai dengan pendekatan saintifik sehingga mampu menarik perhatian siswa agar merangsang fikiran siswa untuk memahami materi dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan mengamati. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan memenuhi kriteria kelayakan sebagai media pembelajaran adalah video, hal ini yang menjadi alasan dipilihnya video sebagai salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan. Dengan video, kegiatan mengamati akan lebih menarik karena siswa diberikan media yang berbeda dari sebelumnya.

Video dapat digunakan sebagai media pengamatan karena dapat memusatkan perhatian siswa pada apa yang disajikan dalam video dan dapat merangsang pemahaman siswa. Dengan begitu guru dapat mengenalkan kepada siswa tentang pelajaran ekonomi yang mudah dipahami oleh siswa kedepannya dan untuk mempertahankan minat siswa terhadap materi yang disampaikan, serta diharapkan video dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih. Media audio visual adalah berbagai macam media yang mengandung suara yang bisa didengar serta mengandung gambar yang bisa dilihat, contohnya yaitu slide suara, berbagai ukuran film, rekaman video dan lainnya.

Media ini dianggap lebih menarik dan lebih baik karena mengandung kedua komponen media yang pertama dan kedua (Sanjaya, 2011). Penerapan media audio visual pada pembelajaran dinilai sangat optimal karena dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa serta dapat memperjelas materi yang disampaikan. Metode media audio visual dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* untuk penyajian informasi serta meningkatkan efektifitas pembelajaran (Dilla Octavianingrum, 2016). *Sparkol Videoscribe* memiliki kelebihan karena videoscribe merupakan aplikasi online dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan background yang dapat dipilih sesuai keinginan (Dilla, 2016).

Sparkol Videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. Namun tidak hanya itu, *software* ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan kegiatan lainnya. Dengan adanya *software* ini, kita akan lebih mudah dalam menyampaikan pesan, karena kita tidak perlu menyajikan sesuatu yang panjang (Mohammad Novan, 2016). Penggunaan variasi media pembelajaran di kelas dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dan membuat mereka tertarik dengan materi yang disampaikan, seperti pada saat penulis menerapkan media pembelajaran audiovisual yaitu video mengenai materi ekonomi, siswa pada saat proses pembelajaran terlihat aktif dan antusias. Beberapa siswa terlihat bersemangat dan mudah untuk memahami materi pelajaran melalui video yang ditampilkan. Hal tersebut memberikan dampak positif pada hasil belajarnya terlihat dari hasil tes dari soal yang diberikan oleh penulis setelah menerapkan media pembelajaran video. Penggunaan variasi media dalam proses pembelajaran dikelas oleh guru mata pelajaran masih terbilang sangat kurang sehingga beberapa siswa sulit untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan dan membuat beberapa siswa memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Guru dapat melihat perkembangan dan perubahan siswa dalam proses pembelajaran,

dimana siswa tersebut mudah menerima atau tidak materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya

Sparkol Videoscribe dapat memecahkan masalah dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik dan menggunakan animasi yang berbagai macam bentuknya serta terdapat suara atau musik dalam pembuatan video pembelajaran tersebut. Hal ini sangat berpengaruh terhadap penyajian informasi pada kelas sistem operasi serta efektivitas pembelajaran untuk mendalami pemahaman materi yang disampaikan, serta meningkatkan motivasi siswa yang sedang mempelajari mata pelajaran tersebut dengan menggunakan variasi model media pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai alat bantu atau media komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Yulian Adi Setyono, dkk 2013). Media pembelajaran yang kurang kreatif juga akan menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional, sehingga menyatakan minat belajar yang dimiliki siswa cukup rendah.

Berdasarkan pra riset beberapa peneliti terdahulu menunjukkan adanya pengaruh pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap minat belajar siswa dan prestasi siswa pada mata pelajaran ekonomi. Hal ini mendorong penulis untuk memahami lebih dalam dan melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* bagi siswa pada mata pelajaran mendeskripsikan ketenagakerjaan di SMA Negeri 1 Bringin.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang berhubungan dengan media dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan metode pembelajaran pada mata pelajaran mendeskripsikan ketenagakerjaan secara konvensional yang monoton seperti ceramah.

2. Motivasi belajar siswa rendah terlihat dari kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pelajaran, tidak memperhatikan guru, dan tertidur di dalam kelas saat proses pembelajaran yang dikhawatirkan akan berdampak turunya hasil belajar siswa.
3. Guru belum menggunakan alternatif media pembelajaran, seperti media pembelajaran akuntansi berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran pada mata pelajaran mendeskripsikan ketenagakerjaan..
4. Fasilitas di SMA Negeri 1 Bringin yang belum dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang kegiatan belajar pada mata pelajaran mendeskripsikan ketenagakerjaan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu di adakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dalam mengatasi permasalahan. maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Kurangnya bahan ajar dalam penelitian ini dibatasi pada bahan ajar video, yaitu *Sparkol Videoscribe* yang berisikan materi mengenai pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan. *Sparkol Videoscribe* ini merupakan bahan ajar atau dapat juga dikategorikan dalam media belajar yang mudah, praktis, isinya kompleks dan menarik.
2. Masih rendahnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pembangunan ekonomi, yang dikhawatirkan akan berdampak pada hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti ingin memberikan alternatif bahan ajar yang dapat digunakan untuk meningkatkan semangat belajar untuk menunjang hasil belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana ketepatan materi pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru mata pelajaran pembangunan ekonomi SMA)?
2. Bagaimana tampilan media pembelajaran pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan pada model pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ?
3. Adakah pengaruh menggunakan model pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan ketepatan materi pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan pada media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru mata pelajaran pembangunan ekonomi SMA)
2. Untuk mendeskripsikan tampilan media pembelajaran pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan pada model pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh menggunakan model pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pembangunan ekonomi KD 1.1 mendeskripsikan ketenagakerjaan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat yang dapat membantu proses pembelajaran, baik teoritis maupun praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bagi penelitian sejenis melalui

pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* bagi siswa mata pelajaran ekonomi.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran kepada sekolah yang bersangkutan. Sehingga sekolah dapat memanfaatkan segala fasilitas yang ada untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran pembangunan ekonomi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memancing kreativitas guru untuk bisa berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran. Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar melalui media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat menambah informasi dan sumber belajar dibidang *Sparkol Videoscribe*, khususnya pada mata pelajaran pembangunan ekonomi.